

Szybkie Bańki

Cel gry

Znajdź odpowiednią kartę szybciej niż przeciwnicy.
Wygra gracz, który na koniec będzie mieć najwięcej kart.

Elementy gry

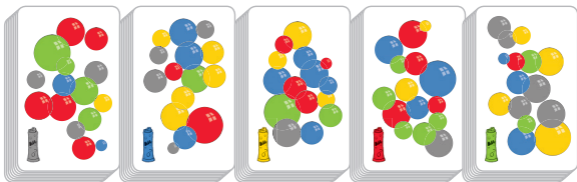


55 dwustronnych kart z bańkami.

Na awersie każdej karty są bańki w różnych kolorach i rozmiarach. W każdym kolorze jest od 1 do 5 bańek. Płyn do bańek (w lewym dolnym rogu) określa kolor karty. Na przykład karta z **szarym** płynem będzie określana jako **szara** karta.

Przygotowanie gry

Odwróć wszystkie karty na stronę z bańkami i posegreguj je według koloru płynu. Powinno powstać 5 stosów. Potasuj każdy stos oddzielnie i połóż je na środku stołu.



Na rewersie kart jest opis, jakich baniek trzeba szukać. Kolor wskazuje, od której karty trzeba zacząć (np. od zielonej).



Która bańka jest największa?
(czerwona)



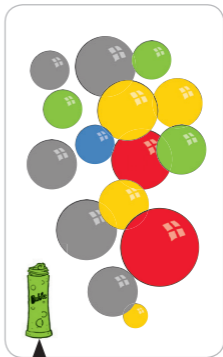
Która bańka jest najmniejsza?
(żółta)



Których baniek jest najwięcej? (czyli 5)
(szarych)



Których baniek jest najmniej? (czyli 1)
(niebieskich)



zielona karta

Przebieg gry

Gra składa się z kilkunastu rund. W pierwszej rundzie jeden z graczy szybko odwraca wierzchnią kartę z dowolnego stołu i kładzie ją na środku stołu (zadaniem do góry).

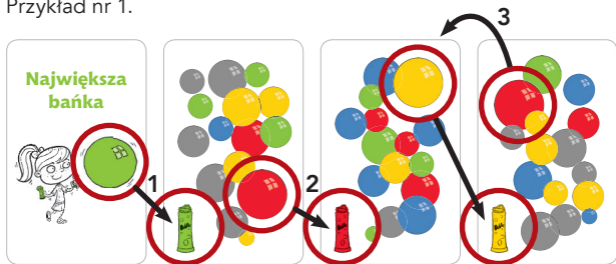
Wszyscy grają jednocześnie i jak najszybciej. Po cichu czytają zadanie i starają się odnaleźć **właściwą** kartę. Aby to zrobić, gracze będą musieli w myślach przejść przez kilka kart (patrz obok). Gracz, który zaklepie **właściwą** kartę, zdobywa ją wraz ze wszystkimi kartami, które do niej doprowadziły.

Gracz, który się pomyli, nie może ponownie zaklepać w tej rundzie żadnych kart oraz traci 1 wcześniej zdobytą kartę (jeżeli jakąś posiada) – odkłada ją do pudełka.

Przebieg rundy (i przykład, patrz ilustracja na dole)

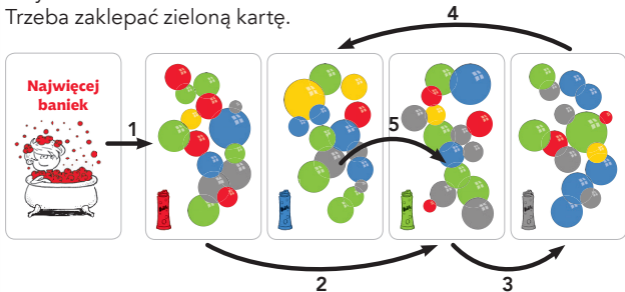
1. Przeczytaj zadanie i zacznij poszukiwania na karcie w kolorze zadania.
Szukaj największej bańki na zielonej karcie.
2. Kolor szukanych baniek / bańki wskazuje kolejną kartę, na której trzeba kontynuować poszukiwania.
Największa bańka na zielonej karcie jest w kolorze czerwonym. Teraz musisz szukać największej bańki na czerwonej karcie i tak dalej.
3. Jeśli wrócisz na kartę, na której już byłeś, to jest to właśnie **właściwa karta**, zaklep ją!
Na żółtej karcie największa jest czerwona bańka. Na czerwonej karcie już byłeś, co oznacza, że właśnie czerwona karta jest właściwa. Gracz, który pierwszy ją zaklepie, zdobywa w tej rundzie 3 karty – zieloną, czerwoną i żółtą.

Przykład nr 1.



Przykład nr 2.

Trzeba zaklepać zieloną kartę.



Nowa runda i koniec gry

Odwróć wykorzystaną kartę zadania i włóż ją pod spód odpowiedniego stosu (zgodnie z kolorem płynu do baniek, a nie zadania). Gracz, który zdobył karty w poprzedniej rundzie, odkrywa kolejną kartę zadania z dowolnego stosu.

Gra kończy się, gdy w którymś stosie wyczerpią się karty. Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej kart. W razie remisu wygrywa gracz, który zdobył kartę jako ostatni (z remisujących).

EGMONT.pl



/KrainaPlanszowek



krainaplanszowek.pl

EGMONT Polska Sp. z o.o., ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa, WydawnictwoEgmont.pl, © 2019 Egmont Polska Sp. z o.o.

Autor: Martin Nedergaard Andersen; Ilustracje: Ernesto Gonzales; Wydawca: Tomasz Kołodziejczak;

Redakcja: Patryk Blok; Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk; Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

W razie braków elementów lub pytań do reguł prosimy o kontakt: gryplanszowe@egmont.pl

GRĘ POLECAJĄ:

